

Wstęp

Niniejsze studium nie jest historią kina. Jest taksonomią, próbą klasyfikacji obrazów i znaków. Jednakże ten pierwszy tom z konieczności poprzestanie na określeniu elementów, i to takich, które należą do tylko jednej części klasyfikacji.

Często będziemy odwoływać się do amerykańskiego logika Pierce'a (1839–1914), ponieważ stworzył on ogólną klasyfikację obrazów i znaków, niewątpliwie najpełniejszą i najbardziej urozmaiconą. Przypomina ona klasyfikację Linneusza w historii naturalnej albo – jeszcze bardziej – układ okresowy pierwiastków Mendelejewa. Kino narzuca tej problematyce nowe punkty widzenia.

Równie konieczne okazuje się jeszcze jedno zestawienie. Bergson napisał *Materię i pamięć* w 1896 roku – była to diagnoza kryzysu psychologii. Nie sposób już było przeciwstawić ruchu jako realności fizycznej należącej do świata zewnętrznego i obrazu jako realności psychicznej umieszczonej w świadomości. Bergsonowskie odkrycie obrazu-ruchu i – głębiej – obrazu-czasu jeszcze dzisiaj zawiera tyle bogactwa, że nie jest pewne, czy udało się wyczerpać wszystkie jego konsekwencje. Pomimo przeprowadzonej nieco później przez Bergsona bardzo pobieżnej krytyki kina nic nie mogło zapobiec spotkaniu obrazu-ruchu, tak jak go rozumiał, z obrazem filmowym.

W tej pierwszej części zajmujemy się obrazem-ruchem i jego odmianami. Obraz-czas będzie przedmiotem drugiej części. Wielkich twórców kina można, jak nam się wydawało, porównywać nie tylko do malarzy i architektów czy muzyków, lecz także do myślicieli. Myślą oni za pomocą obrazów-ruchu i obrazów-czasu, a nie za pomocą pojęć. I niczego w tym nie zmienia ogromny udział szmiry w produkcji filmowej – nie jest on większy niż w innych dziedzinach, choć ma to nieporównywalne konsekwencje ekonomiczne i przemysłowe. Wielcy twórcy filmowi są jedynie bardziej narażeni, nieskończenie łatwiej przeszkodzić im w realizacji dzieła. Historia kina to długie dzieje męczeństwa. Mimo to kino wpisuje się przecież do historii sztuki i historii myśli za sprawą jedyńych w swoim rodzaju, autonomicznych form, na przekór wszystkiemu wymyślonych i przeniesionych na ekran przez twórców.